

24

GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME FREAK

ゲームフリーク 10周年への解法

CONTENTS

PROLOGUE

ゲームフリークの創設者、田尻智がビデオゲームと出会ったのは、いまから20年以上も昔のことでした。薄暗いゲームセンターのなかで、妖しい光をはなつゲームは、多くの夢を見させてくれました。これらのゲームが秘めるよろこびを、もっとたくさんの仲間と共有したい。そう考えた田尻は、ゲーム攻略などの情報をひとつにまとめることを思いつきました。それが、ミニコミ「GAME FREAK」の始まりです。

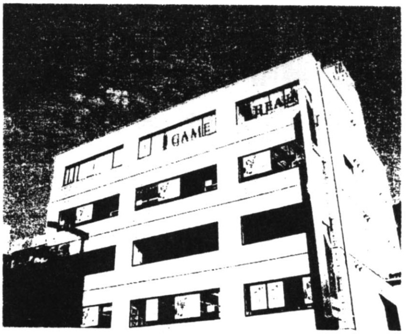
幸いにも「GAME FREAK」は、順調に部数を伸ばしていき、制作に関わるスタッフも増え、最終的には通刊23号まで発行することができました。やがて、ゲームフリークはミニコミ制作で蓄積した知識と経験を武器に、ゲームを作ることに挑戦します。

それから３年後、ゲームは見事完成し、ナムコ社から正式な商品として発売され、いくらかの資金を手に入れます。そして、これを機会にアマチュア集団であったゲームフリークは、プロの制作集団へと進化したのです。いまから、10年前のことでした。

本書は、そんなゲームフリークの10年間を知るために作られた、24冊目の「GAME FREAK」です。

GAME FREAK SYSTEM

以下にご紹介するのは、ゲームフリークの簡単な組織図です。
社内ＬＡＮを整備して、すべてのスタッフは端末を通じて
ゲームのアイデアや情報、指示を交換することができます。



ゲームフリーク

本　館

株式会社 ゲームフリーク
東京都 世田谷区 北沢 1-40-6
カシワサードビル５Ｆ

アネックス

株式会社 ゲームフリーク
東京都 世田谷区 北沢 3-27-4
立木ビル２Ｆ

ゲームフリークは、現在、本館とアネックスの２カ所に分割されています。おもしろいゲームソフトを世に送り出すため、一丸となって、日夜、開発を行なっています。

ポケモンセンター

ポケモンセンター 株式会社

ポケモンセンターは、東京と大阪に店舗があり、ポケットモンスターの商品をあつかうお店です。
ショップオリジナル商品の企画・開発も行なっています。

ITEM LIST

ゲームフリークでは、コンピュータゲームソフト以外にも
様々な商品を企画、制作しています。
それらのうち、いくつか代表的なものをご紹介いたします。

ゲームソフト

【クインティ】ファミコン
【ジェリーボーイ】スーパーファミコン
【ヨッシーのたまご】ファミコン、ゲームボーイ
【まじかる☆タルるートくん】メガドライブ
【マリオとワリオ】スーパーファミコン
【ノンタンといっしょ くるくるぱずる】スーパーファミコン、ゲームボーイ
【パルスマン】メガドライブ
【ポケットモンスター】ゲームボーイ
【バザールでござーるのゲームでござーる】ＰＣエンジン
【BUSHI 青龍伝～二人の勇者～】スーパーファミコン
【クリックメディック】プレイステーション

書　籍

【パックランドでつかまえて】田尻智 著
【新ゲームデザイン】田尻智 著
【マンガ ジェリーボーイ】杉森建 著
【電視遊戯時代】テレビゲームミュージアムプロジェクト 編著

Ｃ　Ｄ

【electrace PULSEMAN】STEREO TYPE
【ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って、遊べるＣＤ】

※このＣＤには『ポケットモンスター』の作曲家であり、ゲームフリークで開発部長をつとめる増田順一が、新たにREMIXした『ポケモンテクノ』が収録されています。

MESSAGE for 10 th.anniversary

ゲームフリーク10周年を記念して、お世話になっている皆さんがお祝いのメッセージを寄せてくださいました。お礼の気持ちを込めて、ここにご紹介させていただきます。

宮本茂さん

任天堂株式会社　情報開発部部長

もう10周年ですか。おめでとうございます。クインティを見た時に、初めて自分が年上の者として、作った人達を褒めてあげたいなと思ったのでした。その頃からやっと、私も業界での立場や自覚が芽生えたのかな・・。
そんなころの田尻君も私とともに年をとって、もうすぐそういう年齢を迎えるのでしょうね。お互い自覚をもってゲームが面白いもので有り続けるように、まあ気楽にやりましょう。

イマクニ？さん



川口孝司さん

任天堂株式会社　広報室企画部部長

設立10周年おめでとうございます。田尻君（年が離れていますので君と呼ばせてもらいます）は、いくつになっても澄んだ子供の心を失わない人、同様にゲームフリークもいつまでも子供心を失わない会社であり続けてほしいと願っています。

岡村尚正さん

株式会社ソニーマガジンズ
『ハイパープレイステーション』編集長

1993年のゲームフリークの方々との出会いがなければ、いまのソニーマガジンズのゲームビジネスはなかったに違いない。彼らと一緒に作った『eD』というムックは、いまでも僕にとって、すべてのゲーム雑誌づくりの原点であり、ゲームフリークから学んだことが“ゲームとは何か”を考えるうえでの永久不変のスタンダードです。

石原恒和さん

株式会社クリーチャーズ　代表取締役

《GF10周年によせて》

'90年代の我が国経済は、急勾配の滑り台のごとく高速に低迷してきた。一方ゲームフリークが生み出したポケモン産業は、これと全く反比例するかの如しである。この史上最大の世紀末に急勾配のジャンプ台から飛び出したポケモンは、K点を遥かに超えんとしている。着地点は未だ見えない。米国に着地するのかと思いきや、それをさらに飛び越えて欧州に向かっている。このままいくと月まで行ってピッピの為に月の石でも拾ってきそうである。(最近おっさん臭い文章を目指している石原でありますが、まだなりきれず・・・ヒゲとボイン)



ロビンちゃん

おっす。ロビンだ。ゲームフリーク10周年おめでとう。ポケモンＣＭ出演からはや３年、早いものだ。あの頃、いや、今でもそうだ。私は、やれオカマだの、やれ30歳だの、言われてはキズついてきた。今では、歳を聞いてくる人はなかなかいない。ざぁけんじゃぁなくってよ。こっちは、23みたいなー。しかもポケモンは大ブレイクしたものの、あたしはブレイクしなかったーみたいな（笑）。でもあたしはこれから先もずっと永遠のロリータとして生きていきます。そしていつか私がブレイクした時は、ピカチュウと対戦したいです♡

浅野耕一郎さん

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
テレビゲームディレクター

10周年おめでとうございます。田尻さんとお会いしてからはや７年ですが、さらにさかのぼった「10年前」といえば私がただのボーっとしたフリーターだった頃であり、既に田尻さんが社長だったと思うと気が遠くなります。６年後にお仕事をご一緒させていただけたのも気が遠くなりますが、同じ年に別の大ヒット作を出されたので、やっぱり気が遠いです。今後とも気が遠くなるほど末永く、ゲーム界に君臨していただきたいと思います。

中村光一さん

株式会社チュンソフト　代表取締役

10周年おめでとうございます。チュンソフトも今年で15周年になりますので、お互いおめでたいですね。田尻さんは出版物からスタートしてゲームを、私はゲームからスタートしてサウンドノベルやガイドブックなどの出版物をということを考えると、なんだか不思議な感じがしますよね。お互い、まだまだ若いので（笑）20周年、30周年目指して頑張りましょう！

岩田聡さん

株式会社ＨＡＬ研究所　代表取締役

10周年おめでとうございます。この10年の間に、ＴＶゲームを取り巻く環境は、本当に大きく変わりました。ハードがどんどん進歩し、一昔前は夢として語られていた３Ｄゲームが当たり前になりました。しかし、その中で、ゲーム業界最大のヒット作である「ポケットモンスター」が、枯れたハードウェアであるゲームボーイから登場したことは、「ゲームはハードの性能で決まるものじゃない」ということをとても印象的に示していると思います。ゲームフリークさんには、今後もＣＧ画像やシナリオの物量のみに頼らない面白さをこれからも追求してほしいです。ますますのご活躍をお祈りします。

渡辺浩弐さん

作家、株式会社ＧＴＶ代表取締役

ゲームフリークの人たちって、遊びでも仕事でもなくみんなで「ゲームフリーク」やってる、って感じがします。そーゆーふうにしてられる仲間が集まったってことは本当に奇跡的なことですよね。

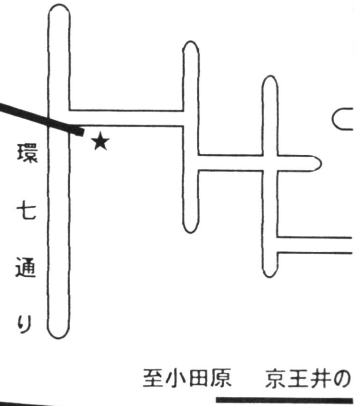
ゲーム作ってると10年なんてあっというまですけど、田尻さん、皆さん、いつまでもパンクで、かっこいいままでいてください。疲れたときはまたいっしょにサウナにでもいきましょう（ホモのいないサウナに）。

WORLD MAP

1989年に創業して以来、ゲームフリークは若者に人気の町
東京・下北沢を拠点として、活動を続けています。
そんな、ゲームフリークのある町を、ご紹介いたしましょう。

明和マンション時代

株式会社になった年に、少しだけ広いマンションへと引っ越しました。目の前の環七をはさんで向かい側にあるのは、巷でうまいと評判の博多ラーメン「なんでんかんでん」。



GAME ラスベガス & モナコ

曽我部くんは、毎朝ラスベガスの「ダンスダンスレボリューション」でひと汗かいてから出社します。オオタ族１号のカラテさんは、昼休みにモナコで誰も欲しがらないようなぬいぐるみをキャッチしてきて、みんなから邪魔だと言われています。おかしな人たちですね。

定食・三福林（さんぷくりん）

こちらは、はっきり言って安い、うまい、量が多い。メニューも豊富。あと、ハシが割り箸じゃないところも地球に優しい。兄が作って、弟が出す、そんな感じの店です。本当に兄弟かどうかは知りませんが。

居酒屋・都夏（つげ）

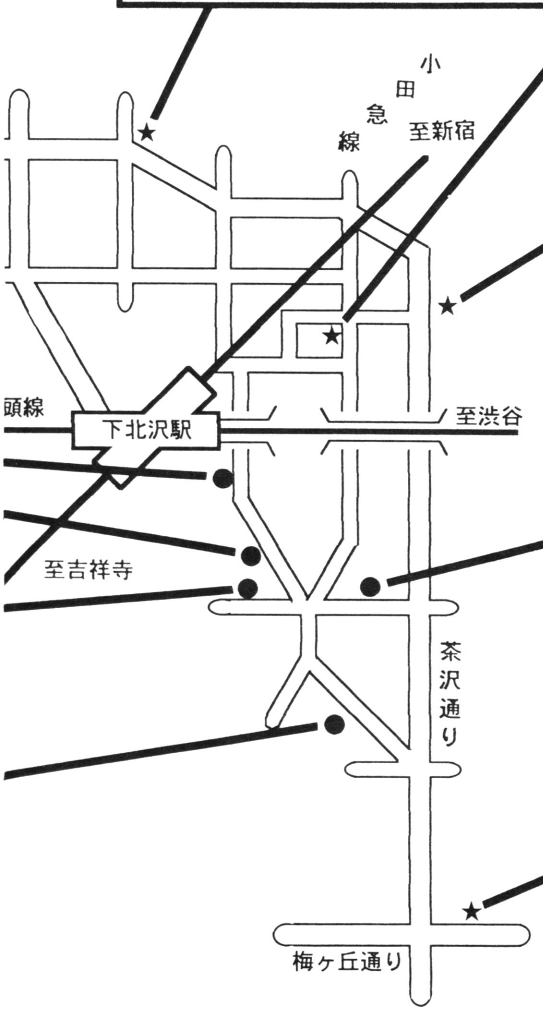
それなりに安くてうまいと評判の居酒屋。新年会、忘年会、新人歓迎会など、ゲームフリークもいつも愛用させてもらってます。１階フロアの凝った内装に反して、２階の造りは意外にボロ、あ、いやなかなかレトロな感じです。

ゲームフリーク・アネックス

少しずつスタッフの数も増えてきたので、昨年には分室を設けるに至りました。それが、このアネックスです。１階には便利なローソンがあります。一之瀬くんは、すっかり店長さんと友達になったようです。

第２鈴木ビル時代

明和マンションが手狭になったので、この黄色いビルに越してきました。１階は謎の居酒屋ジャンプ亭。夜になると、下から名物「カッパの叩き」を作る音が聞こえてきました。どっすん、どっすん。



ゲームフリーク・本館

そして、ここがゲームフリークの現在の本拠地。１階にはゲームショップ「ぴゅう」が入っており、いまでは、わたしたちともすっかり仲良しです。うちのゲームは優先的にあつかってくれる、こともあります。

キッチン・アスカ

メニュー番号で注文しないと受け付けてくれない、洋食屋さん。その理由は、主人がロボットだから、というのがゲームフリーク内での定説。お味のほうは……塩辛すぎて鼻血が出そうです。

ゲームフリーク発祥の地

バイク屋の２階、およそ８畳ほどのアパートに、ゲームフリークは最初の事務所を構えました。昼はエンジン音がやかましく、夜はとなりの犬が遠吠えする。そんな環境の中でもゲームの明日について、熱く語りあったものです。しみじみ……。

STORY

ここで語られるのは、ゲームフリーク始まりの物語。
ゲームフリークは、いつ、どのようにしてできたのでしょう。
それは、ひとりのゲーム少年の思いつきから、はじまりました。

そうだ！ ビデオゲームの攻略法を雑誌にしよう！

昔々、いまから20年ほど前のこと。世の中にまだバーチャルリアリティとかマルチメディアとかインターネットとか、そういうかっこいい言葉がなかった頃のこと。突如として、地球上にインベーダーがあらわれました。正確に言えば『スペースインベーダー』。なんと、宇宙からの侵略者です。

彼らの攻撃力は、すさまじいものがありました。日本中のボーリング場は瞬く間にインベーダーたちに占拠され、その名を「インベーダーハウス」と変えていきました。人類は、この未知の生物との遭遇に限りない驚異を感じながらも、3機100円のビーム砲で彼らを撃退することに熱中し、それは社会現象にまで発展していきました。

そんな、インベーダー迎撃戦士の1人に、タジリサトシという名前の少年がおりました。サトシ少年は、誰よりも多く、誰よりも上手にインベーダーを退治しようと、毎日インベーダーハウスに潜入しては、放課後の戦いを繰り広げていたのです。

そうした努力の甲斐あって、やがてインベーダーたちは勢力を弱めていきましたが、すると今度は『ギャラクシアン』という名の異星人がやってきました。そのあとも様々なメーカー、いや、あちこちの惑星から、たくさんの侵略者が攻めてくるようになりました。平安京にエイリアンが降り立ったのもこの頃です。

当時は、彼らを撃退するためのマニュアルというものが存在しませんでした。そのため、戦士たちは日夜攻略法を研究したり、クチコミで情報交換を行なっていました。しかし、それではあまりにも効率が悪く、また、日々新しい敵が襲来するために、情報が混乱することも少なくなかったのです。

そこで、サトシは考えました。
「そうだ！ ビデオゲームの情報を1冊の本にまとめてみよう！」

いまでこそ、ゲームの情報誌は毎月、毎週発行され、専門の攻略本も数多く出版さ



れています。けれど、当時はそのようなものが作られる動きはありませんでした。
「そういう雑誌を待ち望んでいる仲間は、きっとたくさんいるはず……」
そう考えたサトシは、自分が集めたゲームの情報や攻略法を、1冊のミニコミとしてまとめはじめます。
まだ、ワープロなど手に入らない時代です。方眼紙に肉筆で文章を書き、苦手だったイラストも一生懸命描いて貼り付け、出来あがった版下を文具店でコピーにとり、ホチキスで綴じます。熟考した末に、そのミニコミには『ゲームフリーク』とタイトルを付けました。サトシは完成した『ゲームフリーク』を、当時新宿にあった「フリースペース」という同人誌専門書店に持ち込み、置いてもらうことにしました。1982年、11月のことでした。

同じ気持ちの仲間と出会い ささやかな編集部ができた

その頃、ゲームに対して熱い気持ちを持っている、スギモリケンという名前の少年がいました。彼は、将来マンガ家になる夢を持ちつつも、サトシと同じようにインベーダーハウスに通いつめる毎日を送っていました。
ある日のこと。ケンはマンガを買うついでに立ち寄ったフリースペースで、偶然『ゲームフリーク』の創刊号を手にします。彼は家に帰る電車のなかで夢中になって読みふけりました。
そうして「ゲームの情報をまとめた雑誌」という発想とその内容のおもしろさに、自分の気持ちとどこか通じ合うものを感じたのです。
「このミニコミに参加したい！　でも、自分には何ができるだろう？」
ケンはゲームが大好きだったけれど、これほどまで熱心にゲームのことを研究してきてはいませんでした。そこで、得意だった絵を描く能力をアピールすることで、ゲームフリークにコンタクトを求めました。
こうして、サトシとケンは出会いました。2人はすぐに意気投合し、毎日のように会ってはゲームセンターへ行き、また、数え切れないほどゲームの話をしました。
やがて、ケンは自宅を出て、サトシの家に近い町田市にアパートを借りました。さっそくサトシはそこに雑誌やパソコンを持ち込んで、連日入り浸るようになります。いつの間にかケンの部屋は、ゲームフリークの編集部となっていったのです。
ケンが参加してからは、ゲームフリークのイメージキャラクター「奈夢子ちゃん」が誕生し、本文イラストもさらに見やすくなり、雑誌はずいぶんと見栄えのするものになっていきました。



ゲームフリークを全国のゲームフリークたちへ！

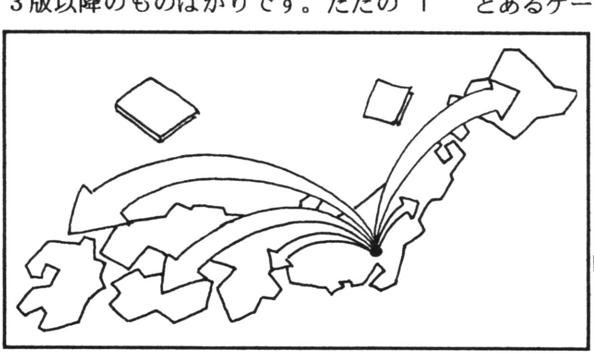
ゲームフリークでは、創刊当初から読者とのコミュニケーションをスムーズに図るために、会員制を設けていました。一般書店の取り次ぎシステムを通すことのできないミニコミでは、編集スタッフが自分たちの足で書店をまわって、完成した本を納入するのが普通です。けれど、それでは遠くの地方に住んでいる読者には、本を届けることができません。そこで、購読希望のハガキをくれた人を会員として登録し、最新号が刷りあがり次第、郵便で発送していったのです。同様に、バックナンバーの通信販売なども行ないました。

会員は号を追うごとに増えていき、創刊２年目の84年２月には300名、同年の10月には400名を越えるという勢いでした。いま、社内に数少なく現存している『ゲームフリーク』を見ても、残っているのがほとんど２版や３版以降のものばかりです。ただのミニコミがこれほど増刷を繰り返していたというのは、それだけ多くの人がゲームの情報誌を待ち望んでいたということの証でしょう。

突如としてやってきたゼビウス星人の襲来！

ところで、ゲームフリークの歴史を語るうえで欠かせない出来事のひとつに、『ゼビウス』の出現があります。第１次ゲームブームが落ちつきはじめた83年、ナムコ社より発売された『ゼビウス』は、巧みに構成されたゲームシステムと軽快なＢＧＭ、そしてこれまでのゲームにはなかった神秘的な物語設定とで、一気に人気を集めたシューティングゲームの名作です。この作品は、ゲームセンターに登場するなり日本中のゲームファンの心をとらえました。もちろん、ゲームフリークも例外ではありません。創刊２号のときからすでに情報を掲載し、いずれはゲームフリークでも『ゼビウス』の本を作ろうと考えていた矢先のことです。

とあるゲーム仲間から、彼らのまとめた『ゼビウス』の攻略法を、ゲームフリークで正式に発行してくれないか、との申し出があったのです。



こうして作られた『ゼビウス1000万点への解法』（通称：ゼビ本）は、ゲームそのものが



爆発的な人気を集めていたこともあり、飛ぶように売れていきました。一般のゲームファンだけでなく『ゼビウス』に夢中になっていた有名なミュージシャンや文化人なども読んでいてくれました。

これをキッカケとして、ゲームフリークは一気にその名を知られるようになりました。田尻も、パソコンやファミコンの雑誌などでたくさんの連載記事を書くようになり、テレビやラジオにもたびたび顔を出すようになりました。人気アイドル（小泉今日子さんのことですね）のラジオ番組に、ゲーム解説者として出演したこともありました。



そして僕らは、自分たちでゲームを作りはじめる…

いつしかサトシ少年は田尻智になり、学校を卒業したのちにゲーム雑誌などで記事を書くライターを本業とするようになっていました。ケン少年もまた、とある少年誌の新人賞に入選しマンガ家の卵として勉強をしながら、やはりゲーム雑誌に記事を書いたりもしていました。そんなゲームに囲まれた生活を送りながらも、彼らの心の中には、あるひとつの考えが、くすぶり続けていました。

「世の中には、たくさんのおもしろいゲームがある。でも、僕たちが心の底からおもしろいと思えるゲームは、自分たち自身の手で作るしかないのではないだろうか？」

『ゲームフリーク』を創刊した当時には、ゲームの専門誌などありませんでした。けれど、ファミコンが登場してからはそれらのソフトを紹介する専門誌や攻略本が、大手の出版社から続々と発行されるようになっていたのです。

「もはや、僕らのようなアマチュアが攻略本を作る必要性は少ない」

ゲームフリークではそう考え、23号を発行して以後、二度と『ゲームフリーク』が作られることはありませんでした。

＊　＊　＊

こうしてゲームフリークでは、着々と準備を進めてきた「オリジナルゲーム制作」のプロジェクトを、本格的にスタートさせることになりました。

そのときすでに、サトシ少年がインベーダーと遭遇したあの日から、およそ７年の月日が経っていました。

GAME FREAK GAMES

ここでは、ゲームフリークが作ってきたゲームの解説をいたします。わたしたちが何を考え、どのような目的でゲームを作っているのか？そうしたことを理解するための、手掛かりが隠されています。

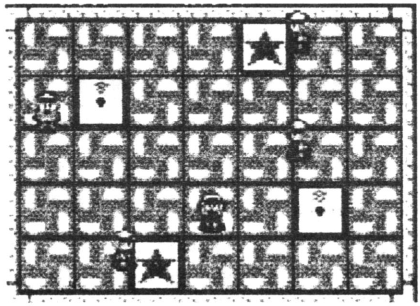
【クインティ】 1989年6月発売　ナムコ／ファミコン

当時、ゲームファンのあいだで爆発的に人気を集めていたのが、任天堂のファミリーコンピュータ（通称：ファミコン）でした。せっかく自分たちがゲームを作るのなら、できるだけ多くの人に遊んでもらいたい。そう田尻たちは考え、ファミコン用のソフトを作ることにしました。

幸い、その頃のゲームフリークには、ゲームを作るのに必要な才能が集まっていました。企画の考案は田尻をはじめとする数人のメンバーが。プログラミングはプログラマー志望の学生スタッフや、ゲームフリークと交流のあったゲーム解析を得意とするアマチュアグループなどが。音楽は当時、専門学校でコンピュータグラフィックスを学びながらも作曲の勉強を独学で進めていた増田順一（現・開発部長）が。そしてキャラクターデザインは杉森建が担当することになりました。

ところで、その仕様が一般に公開されているパソコンゲームの世界とは異なり、ファミコンは、誰もが自由にソフトを作ることができるようなものではありません。ファミコンソフトを作るためには、ハードメーカーと正式な契約を交わしたうえで、高額の開発機材も揃えなければならないのです。ところが、会社組織はおろか、満足な資金すらもないゲームフリークには、どうすることもできません。そこで、あまり大きな声では言えませんが、ゲームフリークはファミコンソフトを「自主制作」して



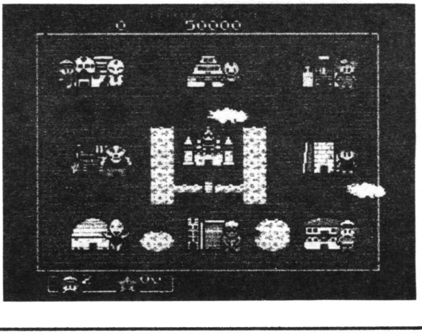


しまうことにしたのでした。

まず最初に、ファミコンがどんなハードウェアかを知るために中身を分析しました。そのうえで、秋葉原の裏通りにある小さなパソコンショップで中古のコンピュータを買い集め、開発機材を自作しました。そうやって、有り合わせの機材と工夫とで、準備を整えていったのです。

＊　＊　＊

肝心のゲーム内容は、田尻のひらめきから生まれました。当時、おもしろいゲームは新しい「動詞」を見つけることだと気がついたのです。『パックマン』なら、エサを「食べる」。『ディグダグ』なら穴を「掘る」。『スーパーマリオブラザース』なら亀を「踏む」。このように、新しいアクションゲームには、ことごとく動詞による提案がなされていました。そして、ひたすら辞書を引いたり、テレビやラジオでの言葉に耳を澄ませた結果に出会ったのが「めくる」という動詞でした。５×７マスのパネルの上にいる敵を、床をめくって弾き跳ばしてやっつける。そんな『クインティ』のアイデアは、こうして生まれました。



資金も少なく、開発機材も乏しいゲームフリークでしたが、時間だけはあります。いまにして思えば非常に少ない容量のゲームでしたが、結局、３年の時間をかけることで、ようやく完成させることができました。

ゲームは完成しても、さすがにアマチュアが自分たちの力だけで販売まで行なうことはできません。そこで、以前から作品のファンでもあったナムコ社に持ち込み、いくつかの修正を加えることで、ようやく販売してもらえることになったのです。

ナムコットブランドの新作として発売された『クインティ』は、幸いにも中程度のヒットとなり、アマチュア集団にとって予想以上の利益となりました。これを資金として、ゲームフリークは、株式会社ゲームフリークへと姿を変えることができたのです。これが、いまから10年前のことでした。



→これは『MENDEL PALACE』（クインティの海外版）パッケージ。面が出るから「メンデルパレス」・・・なのではありません。

【ジェリーボーイ】

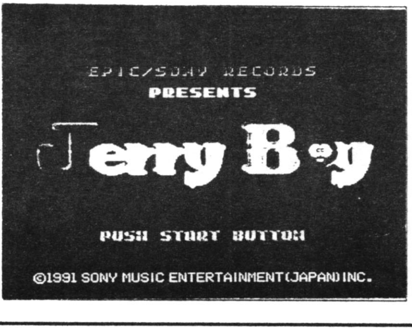
1991年9月発売
EPICソニー／スーパーファミコン

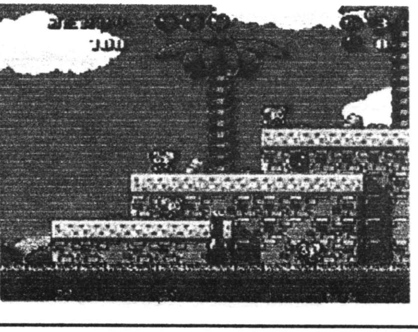
株式会社としてスタートした、ゲームフリークの第1作目です。『スーパーマリオブラザース』に代表される“横スクロール”タイプのアクションゲームでありながら、主人公のモチーフをヒト型の生物ではなく、自在に伸び縮みするスライムに求めるなど、新しい操作感覚の追求を試みています。

前作の『クインティ』では、巨大なボスキャラクター、派手な演出、物語性といった流行りの要素を排除して、ストイックなゲーム性を追求していましたが、この『ジェリーボーイ』では、それとは正反対に、大きなボスキャラクターをたくさん登場させ、物語性を盛り込むことにもチャレンジしています。プロとしてゲームを作ることになったゲームフリークが、試行錯誤をしていた時期の作品です。

この作品では、ゲームフリークは企画とキャラクターデザインだけを担当し、プログラミングは、パソコンゲームなどの世界で有名なプログラマーが担当しました。ところが、その人物は物理計算にもとづいたプログラミングを得意としており、テレビゲームには不慣れであることが、作業の途中で判明しました。そのため、企画会議の場においても、ゲーム的な視点から話をするゲームフリークと、物理法則を基盤にして話をするプログラマーとで話が噛み合わないということが、頻繁に起こりました。もちろん、ゲームフリーク自体もプロとしてゲームを作るのに慣れていない時期だったせいもあるでしょう。そうした事情もあって、作業はなかなかはかどりませんでしたが、苦心の末に完成させ、ようやく発売することができました。結果として、ゲームフリークではこの仕事を通じて、多くのことを学びました。

その後、この作品は、《1991年度AVAマルチメディアグランプリ》（財団法人マルチメディアソフト振興協会主催）において、キャラクターデザイン賞を受賞しました。このことが、私たちをおおいに励まし、勇気づけてくれたのは言うまでもありません。





【ヨッシーのたまご】

1991年12月発売
任天堂／ゲームボーイ・ファミコン

任天堂の人気キャラクター「ヨッシー」をモチーフにして制作した、パズル型アクションゲームです。ゲームボーイ用とファミコン用との二種類を、ほぼ同時進行で制作しました。

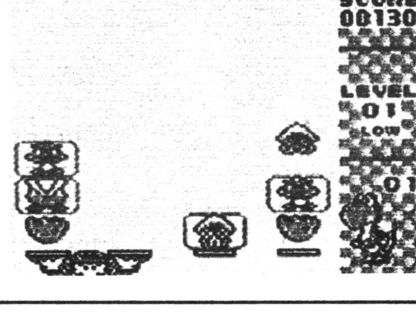
このゲームでは「麻雀の魅力をテレビゲームに封じ込めること」を試みています。麻雀では、テクニックを意識せずに勝ってしまうこともあれば、いくら戦略を練っても勝てないことがあります。でも、テクニックを磨かないと勝てるようにはならない。そんな偶然性と戦略性とのせめぎあいを表現しようと試みたのです。

このゲームには、落ちてくるブロックを同じ絵柄のブロックに合わせると消える、という基本ルールがあります。すると、最後に残ったブロックを消すためには、それとまったく同じブロックが落ちてくるのをひたすら“待つ”という状況が発生します。このシステムは、非常に麻雀的な構造によって成り立っています。

また。このゲームは多くのアクションン・パズルゲームと同様に、対戦プレイをすることもできます。けれど、通常こうした対戦ゲームの場合、あらかじめ積み上げられているブロックの種類は、両者まったく同じものであるのが普通です。ところがこのゲームでは、それをあえて異なったものに設定することによって、両者のプレイヤーに微妙な運の良し悪しを感じさせる仕掛けがほどこされてています。このような構造もまた、麻雀に通ずるゲーム性があると言えるでしょう。

『ヨッシーのたまご』は、短期間での制作にも関わらずゲームボーイ用、ファミコン用とを合わせて全世界で通算400万本以上の大ヒットとなりました。そのおかげで、まだ若い会社だったゲームフリークは、重要な取引先のひとつである任天堂から多少なりとも信頼を得ることができました。のちに、長期にわたる『ポケットモンスター』の制作を見守っていただけたのも、この『ヨッシーのたまご』の成功があったからではないでしょうか。





【まじかる☆タルるートくん】 1992年4月発売 セガ／メガドライブ

『まじかるタルるートくん』は、当時少年ジャンプ誌に連載されていた、テレビアニメーションでも人気のあった江川達也氏の同名マンガをゲーム化したものです。

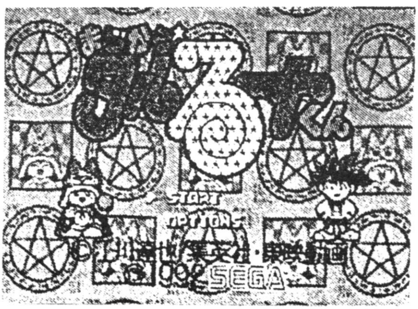
キャラクター性が強いゲームという性質上、この作品ではゲームデザインおよびディレクションをチーフ・グラフィックデザイナーの杉森が担当し、田尻はプロデューサーという立場で、全体の仕上がりと品質をチェックするにとどめました。

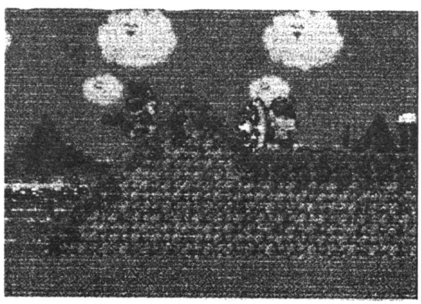
当時“キャラクター・ゲーム”というものは、あまり良いイメージを持たれていませんでした。そこで、原作のキャラクター性を活かしたうえで、なおかつおもしろいゲームを作ることはできるか？　という可能性を追求したのが、この作品だったのです。

まず、企画の骨組みを作るにあたり、主人公のおもな攻撃方法として、タルるートくんの「何にでもペンで顔を描き、生命を与える」という能力に着目しました。コース上に落ちているゴミ箱や消化器、あるいは電信柱のように大きなものまで、顔さえ描けば生命が宿り、自分の武器として利用することができるというアイデアです。これなら、原作のキャラクター性も活かせるうえに、ゲーム的にもダイナミックな演出を見せることができます。

また、『ジェリーボーイ』のときと同様に、巨大なボスキャラクターを登場させたり、ステージごとに画面進行のスタイルを変え、強制スクロールを取り入れてみたり、声優さんのセリフを収録したりといったように、ある意味でゲームフリークらしくない演出を試みてもいます。

発売後、ゲーム雑誌などでの評価もよく、キャラクターゲームの可能性を追求するという試みは、ほぼ成功だったと言えるでしょう。それは、この年の末に行なわれた《1992年度セガ・メガドライブ・アカデミー賞》（ソフトバンク社主催）において、最優秀アクションゲーム賞をいただくという形でも報われました。





【マリオとワリオ】

1993年8月発売
任天堂／スーパーファミコン

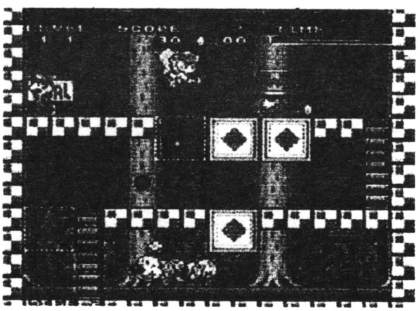
この『マリオとワリオ』は、当初スーパースコープ（バズーカ型コントローラ）用のソフトとして企画されました。ところが、ゲーム性と操作性とがうまく噛み合わなかったために、開発途中で企画の見直しが行なわれました。その結果、マウス対応のゲームとして生まれ変わったのです。「迷路の中でさまよう主人公を出口まで誘導してやる」というアイデアは、このような経過をへて、考案されたものです。

はじめ、ゲームの主人公はゲームフリークでデザインしたオリジナルのキャラクターでした。ところが、完成が近づいてきた頃、発売元である任天堂より「主人公をマリオにしてはどうか？」という提案がありました。これは、ゲームフリークにとって喜ぶべきことである反面、素直には賛成できないことでもありました。なぜなら、先の『ヨッシーのたまご』のように最初から“ヨッシーのゲーム”として制作を依頼されたものならともかく、今回のプロジェクトでは、ゲームフリークオリジナルのキャラクターを任天堂の製品として発売することができる！という希望をもって開発に取り組んでいたからです。

結果として、ゲームのキャラクターをマリオやルイージ、ピーチ姫といったマリオファミリーに差し替え、タイトルも『マリオとワリオ』に変更したのは正解でした。自分たちがおもしろいと信じて作ったゲームを、親しみやすく人気のあるキャラクターが演じるによって、より多くの人の目に触れる機会を得たからです。

『マリオとワリオ』は、発売後に雑誌などで『レミングス』というゲームに似ていることを指摘されました。けれど、『レミングス』のルーツには『ロードランナー』があり、『マリオとワリオ』は、むしろそちらからの影響の方が強いものです。つまり『ロードランナー』というゲームの幹（みき）から派生した枝（えだ）として『レミングス』があり、また『マリオとワリオ』が存在しているのです。





【パルスマン】 1994年7月発売 セガ／メガドライブ

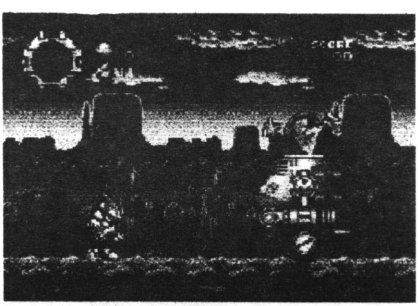
メガドライブ用として制作した前作『まじかる☆タルるートくん』がセガ社内でも好評だったため、引き続きソフト制作の依頼を受けて開発されたのが、この『パルスマン』です。当初は『スパーク』というタイトルで企画されていました。

はじめにキャラクターのアイデアを発想した背景には、やはり前作『タルるートくん』からの流れがありました。つまり、フィールド上の様々な物体を持ちあげ、それらを投げつけて攻撃する、という部分がアイデアの支柱となっていたのです。前作の豪快さをさらに超越する、非常にパワフルな主人公を想定していました。

ちょうどこの時期、ゲームフリークでは『ＴＧＮＧ』というイベントに協力をしていました。これは、深夜のクラブでＤＪがハウスミュージックをかけている環境の中に、いくつものビデオゲーム機を設置して、お酒を飲んだり、踊ったり、あるいは好きなゲームをプレイしたりすることができる、というものです。このイベントには、70年代後半のゲームセンターに特有の“胡散臭さ”のようなものが感じられ。実際、そのクラブには『パックマン』や『ゼビウス』といった往年の名作ゲームが置かれていました。けれど新しいゲーム、たとえば『スーパーマリオブラザース』では、やはりイメージが合いません。そこで、そうした場に似合いそうな、新しくてクールなイメージのゲームとして、この作品が作られたのです。

そのような理由から、この企画は途中で大幅な方向転換が行なわれました。ＣＧ映像、バーチャルリアリティ、放送メディア、人工生命といった未来的なイメージを積極的に採り入れ、そして、主人公も怪力を使って暴れまわるタイプのものではなく、電気的なスピード感を表現するというコンセプトを立て、「主人公が電気の玉になって画面内を跳ねまわる」という方向性が打ち出されることになったのです。



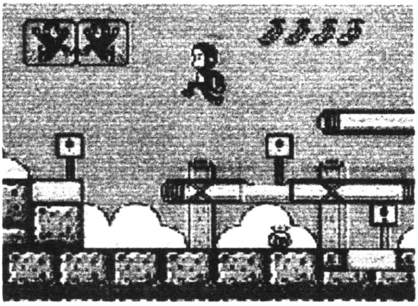


【バザールでござ〜るのゲームでござ〜る】

1996年7月発売　NECホームエレクトロニクス／PCエンジン

当時、NEC製品のテレビCMに使われていた「バザールでござ〜る」というキャラクターを使ってゲームを作ってほしい、との依頼によって制作されました。これも『マリオとワリオ』同様に、プレイヤーが主人公キャラクターをアシストして迷路を通過させてゆく、パズル性のあるゲームです。

プレイヤーはステージの形状を見て、主人公にさせるべき行動をあらかじめ設定（指示）しておきます。その後、主人公はその指示にしたがって跳んだりはねたりしながら、迷路を抜けていくのです。つまり、このゲームが目指したのは「プレイヤーが直接アクションをせずにアクションゲームを華麗にプレイしている感覚が味わえる」ということだったのです。



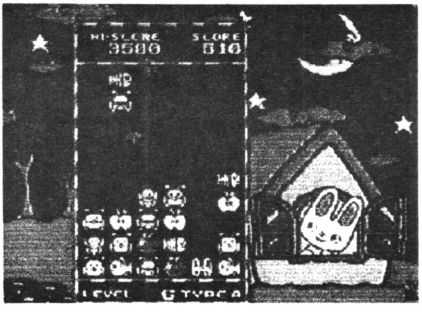
【ノンタンといっしょ くるくるパズル】

1994年5月発売　ビクター／スーパーファミコン・ゲームボーイ

『くるくるパズル』は、『ヨッシーのたまご』で試みた「麻雀のおもしろさをゲームの中に採り入れる」ことを、さらに発展させて企画しました。

たとえば、対戦モードでは『ヨッシーのたまご』のときとは違って、意図的に両者のブロックの並び方を同じくしています。条件が同じだからこそ相手プレイヤーに対する戦略が重要になってきます。それは、やはり麻雀をプレイしているときの心理的な駆け引きに通じるのです。

わたしたちはこのゲームを作ったことに誇りを感じています。なぜなら『ヨッシーのたまご』を作ったときには乗り越えられなかったハードルを、ようやくこの作品で乗り越えることができたからです。



【ポケットモンスター】

1996年2月発売
任天堂／ゲームボーイ

『ポケットモンスター』は、ゲームフリークの開発ナンバー２番の製品だということをご存じでしょうか。

自主制作だった『クインティ』が発売され、ゲームフリークは会社組織になりましたが、仕事として作った最初のゲームである『ジェリーボーイ』よりも先に、発案者である田尻の頭の中では『ポケットモンスター』の基本構想ができつつあったのです。

ちょうどその頃、市場ではゲームボーイが人気を集めていました。屋外に持ち歩けて、ケーブルをつなぐことでデータのやりとりもできるというゲームボーイは、テレビゲームの遊び方に新しい提案を示すものでした。ところが、それまでに発売されているゲームの大半は、単にケーブルを対戦のためだけに利用しているものばかりで、新しい遊び方を見せてくれるものはなかったのです。

『ポケットモンスター』では、そこに着目しました。

自分のゲームボーイから、友達のゲームボーイへ。その友達のゲームボーイから、さらにまた別の友達のゲームボーイへ。こうして、通信ケーブルを伝ってひとつの情報が日本中、あるいは世界中へ広がっていく。

これが『ポケットモンスター』を発想することになった出発点です。

では、どんな情報を交換するのがいちばん楽しいのでしょう？　ゲームの結果や、ヒントのような、ただの文字情報をやりとりするだけでは、遊びとしての広がりを感じることができません。そこで「様々な生き物を集めて、足りないものを友達と交換する」というアイデアが出てきたのです。

こうした発想の背景には、田尻が少年時代に熱中していた昆虫採集の思い出が大きく影響しています。

林の中でカブト虫やクワガタ虫を採ったり、小川でザリガニを捕まえたりすることに夢中だった少年時代。あの頃のドキドキするような気分をゲームカセットの中に封じ込めることができれば、絶対におもしろいゲームにな





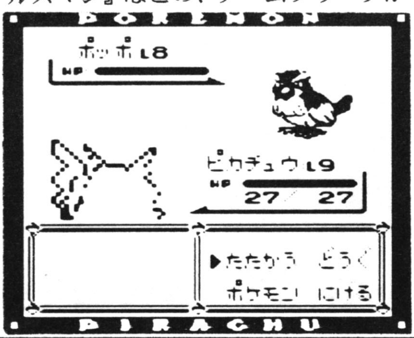
るはず。それは、野山を駆けまわるような遊び方を知らない現代の子供たちにも、きっと受け入れられることだろう。そう確信していたのです。

＊　＊　＊

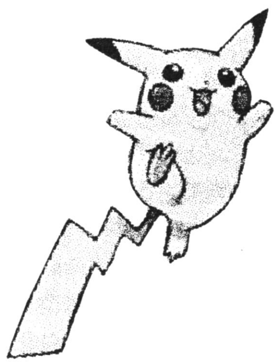
『ポケットモンスター』の制作は、予想外に時間がかかってしまいました。それは、ひとつにはゲームフリークがもともとアクションゲームを得意としてきた集団であったため、はじめて作るロールプレイングゲームに戸惑い、試行錯誤しながら作業を進めていたという事情があります。また、当時のゲームフリークが会社として未熟だったという部分もあるでしょう。

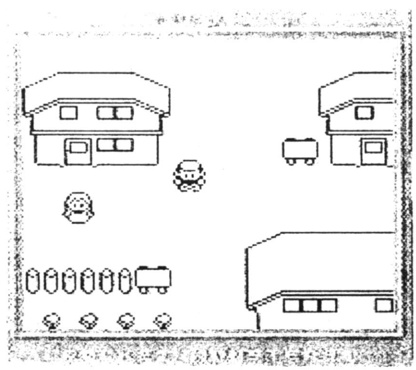
機材も人材も少なく、さらに資金まで不足しているような状況で、たとえゲームボーイとはいえ、1本のロールプレイングゲームを作り続けるのは、大変なことでした。

そこで『ポケットモンスター』と並行して『ヨッシーのたまご』や『タルるートくん』、『マリオとワリオ』、『パルスマン』などの、ゲームフリークが得意とするアクションゲームをコンスタントに作っていくことで、かろうじて資金をつないできたのです。



結局、最初にアイデアの原型ができてから『ポケットモンスター』という形で完成するまでに、6年もの年月が過ぎてしまいました。けれど、その分ゲームフリークとしても十分に満足のいくものができました。その結果『ポケットモンスター』がどのように受け入れられたかは、すでに皆さんがご存じの通りです。





【BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～】

1997年1月発売　T&E SOFT／スーパーファミコン

このゲームを思いついた原点は、デビュー作『クインティ』に登場したキャラクターのひとつ「まねっこミミー」です。ミミーは、プレイヤーの動きをまねて鏡像のように攻撃してきます。プレイヤーが右へ移動すれば、同じく向かいあわせで右へ。左に動けば左へ。前に進めばミミーも前へ（こちらに）向かってきます。この不可解な動きは、最初はおそろしく感じられますが、見方を変えれば、自分が動かなければ相手も動かない、ということでもあります。

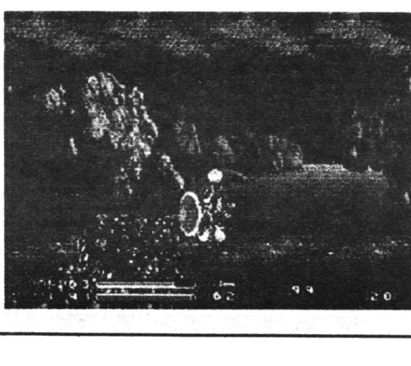
つまり、『クインティ』は俊敏な操作が要求されるアクションゲームでありながら、ミミーとの戦いだけは、ゲーム中に流れる時間をプレイヤーの手で支配することができるのです。

このアイデアは、ひとつの敵キャラクターだけで終わらせるには惜しいと感じていました。そこで、これを基本システムにしてゲームを組み立てたものが、『青龍伝』なのです。

ゲームフリークでは、許されるかぎりの時間をかけて、少しでもいいものを作るようにしています。そのためには一度決まったアイデアを捨てたり、ときには前に戻って作りなおすこともしばしばです。この作品も、そうしたことを繰り返しながらようやく3年かかって完成にたどり着いた、なかなか難産なゲームでした。それだけでなく、フカン視点によるマップ移動、迷路状のダンジョン、横スクロールでの戦闘、建物の中での会話、勾玉を使って塔を壊す場面など、パターンの違う複数の映像や演出などを積極的に採り入れてみたために、それだけ制作時間もかかったと言えるでしょう。

また、この作品では、開発スタッフのレベルアップのために、田尻が原案と監修を行ない、増田が指揮管理を担当しています。こうした仕事のやり方は、このあとに作った『クリックメディック』でも、引き継がれています。





【クリックメディック】

1999年1月発売　ソニー・ミュージックエンタテインメント／プレイステーション

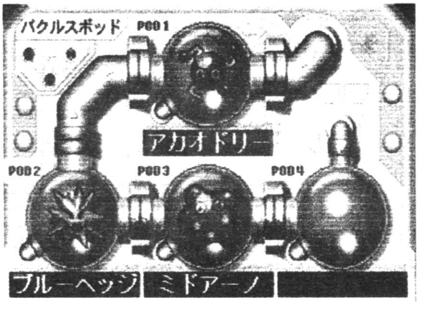
この作品の発想の原点は、インターネットにあります。インターネットでは、画面に表示されたテキストや画像を見て、興味のある言葉（タグ）をクリックすれば、それと関連する別のテキストや、別のページにジャンプして、様々な情報を読み進んでいくことができます。こうした「ハイパーテキスト」と呼ばれる構造は、ゲームとしても非常におもしろくなりそうな可能性を感じさせてくれます。そして、タグからタグへ進むにつれ、より情報の深い部分へ入っていく様は、まるで人体の中を細胞レベルにまで入り込んでいく様子にも似ています。これらを突き詰めていってできあがったのが、『クリックメディック』だったというわけです。

この作品では、もうひとつ新しい試みをしています。それは、プレイステーションというゲーム機に特有の「メモリカード」の新しい使い方を提案しているところです。

これまでは、ゲームのプレイデータを記録するために使われていたメモリカードですが、『クリックメディック』では、プレイデータの記録の他にも、体内でバクルス（病原菌）を採取したり、研究室で合成したバクルスを保存しておくためにも使われます。つまり、ゲーム中にメモリカード（試験管）を入れ替えながら実験するプレイヤーの姿は、まさにＶＢドクター（ゲーム中に登場する医師の呼称）の姿でもあるのです。

『ポケットモンスター』の場合でも、学校帰りに子供たちが通信ケーブルでモンスターを交換し合う姿を想像しながら作られていました。このように、ゲームの中身だけではなく、ゲームを遊ぶ状況までも含めてデザインをする考え方は、わたしたちゲームフリークならではの、発想の仕方だと言えるのではないでしょうか。





SCRAP BOOK

ゲームフリークは「個性的なクリエイター集団」として
マスコミに採り上げられる機会も数多くあります。
それらの記事のうち、いくつかをここに集めてみました。

朝日小学生新聞 平成10年6月2日

ポケモンに夢中

おととし、一九九六年の登場から、またたく間に多くのファンを獲得したポケットモンスター。この魅力あふれるポケモンを生み出した田尻智さんってどんな人だろう? いま、ポケモンの続編をつくっているという田尻さんにあってきたよ。



ポケモンの新しい世界「ポケットモンスター金・銀」を考えている田尻智さん。田尻さんの一番好きなポケモンは「ニョロゾ」というよ(ゲームフリーク提供)

発想は「友達と楽しめるゲーム」

東京新聞 平成11年1月4日

21世紀を探す

21世紀工房

●●3

異個性が生んだ「ポケモン」

桃太郎集団



脱『金太郎アメ教育』の時代へ

E-mail : kobo21@chunichi.co.jp

顔

大流行のゲームソフトを開発した

田尻 智さん



少年時代の追体験をした

読売新聞 平成9年7月5日

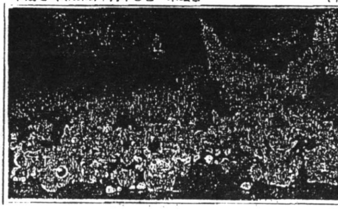
平成9年(1997年)7月10日 木曜日 (下町) 22 産経新聞

超ブーム続くゲームソフト

男の子も女の子も「はまってる」

"長生き"ポケモン

グッズやアニメも大人気



子供たちに人気のポケットモンスターのマスコット人形。息の長い人気キャラクターになりそうだ

昨年二月に発売された携帯テレビゲーム機用ソフト「ポケットモンスター」（通称ポケモン）の人気がとどまるところを知らない。関連グッズの販売、テレビ番組も好調で、都内のおもちゃ店では「『たまごっち』と違い、男の子にも女の子にも支持されており、息の長いキャラクターになるのでは」と話している。

ポケモンは少年が旅をしながら計百五十一種類のモンスターを集めるゲーム。気に入ったモンスターを他のモンスターと戦わせて成長させることができる。

同じくキャラクターが成長するバンダイの「たまごっち」より先に発売されたが、派手な宣伝はされず、ジワリと浸透、四百万本を突破した。

ニッポン放送が四月に行った子供たちへのアンケートでは、「今一番はまっている遊び」で[illegible]位の「たまごっち」を抜いて一位と、人気の高さを裏付けている。

ゲームだけでなく、四月からテレビ東京で放送されているアニメ番組も好調で、最高視聴率一四・二％を記録（ビデオ・リサーチ調べ）。ニッポン放送アンケートの「今いちばん好きな番組・アニメ」では一位になっている。

テレビ東京では「個人視聴率の調査によると、小中学生だけでなく女子高校生や主婦の見ている割合が意外に高い」と話している。

また、ゲームソフト発売と同時期にポケモンの連載を開始した男子小学生向けの月刊漫画誌「コロコロコミック」（小学館）は発行部数が倍増した。

ポケモンの版権を管理する小学館プロダクションによると、キーホルダーやシールなどのキャラクター商品は約八十種類出ているが、今後発売を希望する商品の依頼が約四百も持ち込まれているという。

年内にゲームソフトの続編「ポケットモンスター2」の発売が予定され、来年にはアニメ映画も制作される。

ソフトの品切れ状態が続いているキデイランド原宿店では、「男の子にも女の子にも人気があるのが、好調持続の原因ではないか」と話しており、ブームは当分続きそうだ。

産経新聞 平成9年7月10日

アントレ 平成9年8月





キャリアグラフィティー

子供の楽しむ顔 見たい

増田 順一さん（ゲームソフト開発者）

「将来の夢ですか。忙しくて考える暇もないというのが実感です」

変化が激しいゲームソフト業界に約十年身を置いてきた増田順一さん（29）は淡々と語る。勤務先は昨年のヒット作「ポケットモンスター（ポケモン）」を開発したゲームフリーク（東京・世田谷区）。四年前から開発部部長の肩書を持ち、同社の企画・開発部門を引っ張ってきた。

ゲームソフトの開発にはいくつかの段階がある。まず商品コンセプトを大まかに考える「企画」。次がストーリーの構成やキャラクターデザイン、プログラミングなどを行う「具体化」だ。ここでゲームの骨格をほぼ固める。

その上で、ゲーム全体を改めて見直し、細部を検討する「全体調整」がくる。肉体的、精神的に最も消耗し、時間のかかる作業だ。最新作「BUSHI青龍伝～二人の勇者～」の開発でも増田さんは全体調整の指揮をとった。映画の世界でいえばディレクターに相当する役割だ。

「[illegible]本のソフト開発に[illegible]、一、二年かける。ポケモンでは六年かかった」。消費者に楽しんでもらうためには、細かい仕様にとことんこだわる。ボタンを押してからキャラクターが動くまでの時間を[illegible]単位で調整し、音や絵も納得するまで練り上げる。

ソフトの開発は一人でもできるが、「[illegible]の人の目を通して作り上げることがヒット作につながる」というのが持論だ。

調整過程でプログラム、デザイン、音楽の各担当者に何度も注文を出し、完成度を高めていく。「みんなのやる気を引き出すのも開発担当者の仕事」とはいえ、人間関係での気苦労も多い。

専門学校で二年間コンピューターグラフィックスを学んだ。ゲームの道に進むことになったのは、そこで田尻智ゲームフリーク社長に出会い、プログラミングを手伝ったことがきっかけ。以後、「強烈な個性と」リーダーシップを持つ田尻氏の下でゲーム開発のイロハをたたき込まれた。

「ゲーム作りの楽しさは何？」との問いかけに、一瞬考え込んだ。

「電車の中で子供がゲームで遊んでる。夢中になって楽しんでいる表情が目に入るでしょう。自分の仕事は夢を与えているんだ、と実感できるのが何よりうれしい」。こう答えて笑顔を見せた。（広）

日本経済新聞 平成9年7月5日

GREETING CARD HISTORY

ちょっと趣向を変えて、ここでは年賀状の変遷をご紹介いたします。

91



会社設立後、はじめて作ったものです。モノクロコピーでの複製。ジェリーボーイが旧題のジェリービーンになっています。

92



ようやくカラー印刷ができるようになりました。これもヨッシーのたまごがヒットを生んでくれたおかげです。

93



93年にはすでにポケモンを作っていたことがわかります。キャラクターのデザインが少し変わっています。

94



水芸ならぬ、ボルテッカーでの電磁芸。パルスマンによる「新春かくし芸大会」といったところでしょうか。

95



94年から95年にかけては、ひたすらパルスマンを作っていたことがわかります。戦闘画面は、ちょっとポケモン風ですが。

96



今度はピカチュウのかくし芸。発売迫るポケモン大ヒットの予感を感じていた頃ですね。

97



自分で自分を食べてあげたい〜っ！カビゴンの鏡もちです。無事に大ヒットも達成できて、出番を待つホウオウも誇らしげ。

98



道具も技術もグッと向上して、背景には初日の出のＣＧなんぞをあしらってみました。

99



10周年を記念してゲームフリークのオールスターが勢揃いです。さて、来年はどんなデザインになることでしょうか……？

CHARACTERS

ここでは、わたしたちゲームフリークのスタッフをご紹介いたします。
それぞれの体力や攻撃力、属性、特技などを知れば
これまで以上に親しみを感じていただけることでしょう。



田尻智（たじりさとし） LV：100 HP：330

いまから10年前、混沌としていたゲーム界に、ゲームフリークを築いて秩序をもたらした人物。特技はおもしろいゲームを作ること。映画とスープが好物。高校時代からあだ名が「社長」だった。



田尻義雄（たじりよしお） LV：？ HP：620

いわゆる社長の父。宝の在処を記した文書（わかりやすく言えば業務契約書）の管理などを担当する。若者ばかりの集団において、常に豊かな経験と風格のオーラを発している。



田尻佐知子（たじりさちこ） LV：？ HP：580

いまから33年前、この世にサトシを産みおとした伝説の母。現在では経理を努める。ゲームフリーク草創期に彼女が玄関に置いたまねき猫が、会社に今日の繁栄を呼び寄せたと言われている。



増田順一（ますだじゅんいち） LV：100 HP：310

作曲家としてゲームフリークに参加したが、めきめきプログラムの実力を身につけ、現在では開発部長を務めている。音楽をこよなく愛するが、デコチャリ少年だった過去は隠せない。虫が弱点。

LV＝勤続年数x10　HP＝年齢x10（平成11年4月26日現在）



杉森建（すぎもりけん） LV：100　HP：330

もはや幻とされているゲームフリーク創刊号を見て、参加。ほとんどのゲームのグラフィックを担当する、ゲームフリークには欠かせない人物。プロレスと、つまらないゲームが大好き。



川上直子（かわかみなおこ） LV：70　HP：300

黎明期から総務を担当し、現在では商品管理部長、ポケモンセンターでの商品開発、さらには自慢の英語力を活かして社長秘書も務めるなど、様々な属性で経験値を積んでいる。しかも歌がうまい。



太田健程（おおたたけのり） LV：70　HP：340

オオタ族、１番目の男。色付きメガネの怪しい風貌で周囲を驚かせることもあるが、プログラマーとしての力量は計り知れない。またの名を「空手王」とも言うが、意外に体が弱かったりもする。



森本茂樹（もりもとしげき） LV：70　HP：310

文章や絵を描いたりする能力が認められてゲームフリークに参加。のちに多大な努力を重ねた末、プログラマーに転職した。食料の消費が激しいが、その分、いざというときには怪力を発揮する。



藤原基史（ふじわらもとふみ） LV：70　HP：350

カワイイ系のキャラクターを描くと抜群にイイ味を発揮するグラフィックデザイナー。写真を撮るのが好きで、道具袋にはいつもカメラが入っている。アイドルについて、ものすごく詳しい。



松島賢二（まつしまけんじ） LV：60　HP：290

バーチャファイターを愛するライターから、企画担当に転身。映画が好きで、外国の女性も好き。さらには『赤毛のアン』まで好きで、近々プリンスエドワード島に行くことを画策している。



西野弘二（にしのこうじ） LV：60　HP：270

情報収集ならこの人。膨大な『ポケモン』のデータ管理を一手に引き受けており、あまつさえカビゴンのモデルにもなった。尊敬する人はカーネル・サンダース。フライドチキンなら３ダースは食べる。



曽我部仙史（そがべひさし） LV：60　HP：270

仕事の速さには定評のあるプログラマー。『ときめきメモリアル』と「ダウンタウン」が大好き。この組み合わせの妙が、彼の持ち味でもある。ちなみにダウンタウンの番組は、ほとんど録画している。



一之瀬剛（いちのせごう） LV：60　HP：270

作曲と企画を担当。いきなり突拍子もないアイデアを出してくるのであなどれない。森本の影響で、競馬にハマった。また、お菓子評論家を自称しており、彼の推薦するお菓子は間違いなくおいしい。



太田智道（おおたともみち） LV：60　HP：250

オオタ族、２番目の男。コンピュータのことならソフトでもハードでもこなすプログラマー。武器・兵器などミリタリーに関する造詣が深く、戦闘時には敵のステイタスを即座に見抜いてしまう。

LV=勤続年数x10　HP=年齢x10（平成11年4月26日現在）



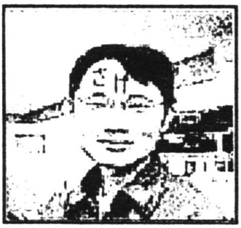
渡辺哲也（わたなべてつや） LV：50　HP：290

ゲームフリークでいちばん空に近いプログラマー。創立以来、社長が死守していた「長身王」の座を、入社したその日にあっさりと奪取した。常に冷静沈着な態度で、クールなギャンブラーでもある。



太田敏（おおたさとし） LV：30　HP：270

オオタ族、３番目の男。雑学の広さは、社内随一のグラフィックデザイナー。何を聞いても、だいたい答えが返ってくる。武器はハイパーヨーヨー。じつは声優の養成所に通っていた過去もあるという。



玉田荘介（たまだそうすけ） LV：30　HP：280

酒ビン片手に仕事をする（ウソ）プログラマー。飲酒に関しては数々の武勇伝があるようだ。この春、晴れて広末涼子の先輩になった。特技はスキー。お姉さんの名前は玉田珠青（たまだたまお）である！



太田哲司（おおたてつじ） LV：30　HP：270

オオタ族、４番目の男。純真なハートでゲームの企画を考える。非常に人当たりがよく、みんなからも「このウソつきめ！」と愛されている。その外見とは裏腹に、かつては空手家だったこともある。



森昭人（もりあきと） LV：30　HP：250

大道芸人。手品やジャグリングを特技とするが、本業はプログラマー。マンガが大好きで月に21種類、約120冊の雑誌を読んでいる。入社３年になるが、いまだに青木くんと呼び間違えられることがある。



青木森一（あおきもりかず） LV：20　HP：270

プログラマーとして参加したが、現在はサウンド業務でも活躍中。オコリザルに似ているのは、自他ともに認めるところ。入社 2年になるが、いまだに森くんと呼び間違えられることがある。



関根和人（せきねかずひと） LV：20　HP：240

商品管理を担当しながら、最近では開発業務のサポートもこなしている。実は双生児（本当）であることを利用して、ときどき兄弟が入れ替わって出社することもあるらしい（証拠はない）。



佐々木テイ子（ささきていこ） LV：20　HP：300

元看護婦さんで人妻。総務部に勤務する、ゲームフリークの保健室的な存在。スタッフの具合が悪いときには、回復魔法ですぐによいクスリを出してくれる。じつは社長の妹さんだったりもする。



御園日月（みそのひづき） LV：20　HP：230

高いバイタリティをもって商品管理を担当する、笑い上戸の甘い物好き。しかし、現在は禁甘中。でも、この本が完成する頃には、クチの中一杯にまた甘いものが頬張られていることだろう（予言）。



吉田宏信（よしだひろのぶ） LV：20　HP：270

ときには音楽もたしなむ、オールマイティーなグラフィックデザイナー。得意技は、緊張するとお腹がゆるくなる攻撃。過去に発売されたファミコンカセットをコンプリートする野望をもっている。

LV= 勤続年数 x10　HP= 年齢 x10（平成 11 年 4 月 26 日現在）



浜野さち子（はまのさちこ） LV：10　HP：260

川上さんのあとを継いで総務を担当する。これにより、総務部は「厳しく指導」から「優しく懐柔」の時代に突入する。マンガを読むのが好きで好きで好きで、マンガ喫茶で働いていたこともある。



下山田照幸（しもやまだてるゆき） LV：10　HP：220

小学生時代にファミコンでゲームに目覚めた。立派なゲームクリエイターになるために片道２時間30分をかけてゲームフリークに通い、企画の修行を続けている。特技はどこでも眠れること。



島村和志（しまむらかずし） LV：10　HP：240

彼もまた、企画職として修行の毎日を送っている。『星の瞳のシルエット』（柊あおい）に憧れて弓道部に入部したという、とってもステキな過去がある。スクウェア社のゲームの大ファンだそうです。



岩下明日香（いわしたあすか） LV：5　HP：200

いきなり会社にペットの亀を連れてきて、みんなを仰天させてくれたりもするグラフィックデザイナー。夏になるといつも裸足のビーナス。だが、冬は温かいタビックス（指のある靴下）を愛用。



榎本浩樹（えのもとひろき） LV：5　HP：220

『ファイティングバイパーズ』の全国大会で第４位になったほどのスーパー格闘ゲーマー。並のプレイヤーなら目隠ししても勝てる！と豪語する。その実力を活かして（？）商品管理を担当している。

LV＝勤続年数x10　HP＝年齢x10（平成11年4月26日現在）



奥谷順（おくたにじゅん） LV：5　HP：320

長いキャリアを武器にグラフィックデザイナーとして参加した、ゲームフリーク最新のメンバー。かつては、バイクを駆って日本一周（沖縄を除く）したことがあるというほどのバイク好き。

EPILOGUE

「GAME FREAK 24号」いかがだったでしょうか？手書きコピー誌という、もっとも簡素な形態のミニコミからはじまったゲームフリークですが、大勢のファンや協力者に支えられて、今年の4月26日に10周年というひとつの節目を迎えることができました。これもすべては皆さんのご支援、ご協力のおかげであると、スタッフ一同、心より感謝しております。

けれど、これが終着点ではありません。ここまでの10年は、あくまでもひとつのステップとしてとらえ、これからは新たなステップへ向けて動き出します。すべての、ゲームを愛する人たちのために——。

GAME FREAK 24号

企画	GAME FREAK Inc.
制作	MON（森本茂樹）
	GO.（一之瀬剛）
	USO（太田哲司）
	HZM（御園日月）
表紙	KSG（杉森建）
挿絵	MSK（藤原基史）
編集	ATM（とみさわ昭仁）
協力	STR（田尻智）
発行	1999年4月26日

落丁・乱丁もゲットだぜ！